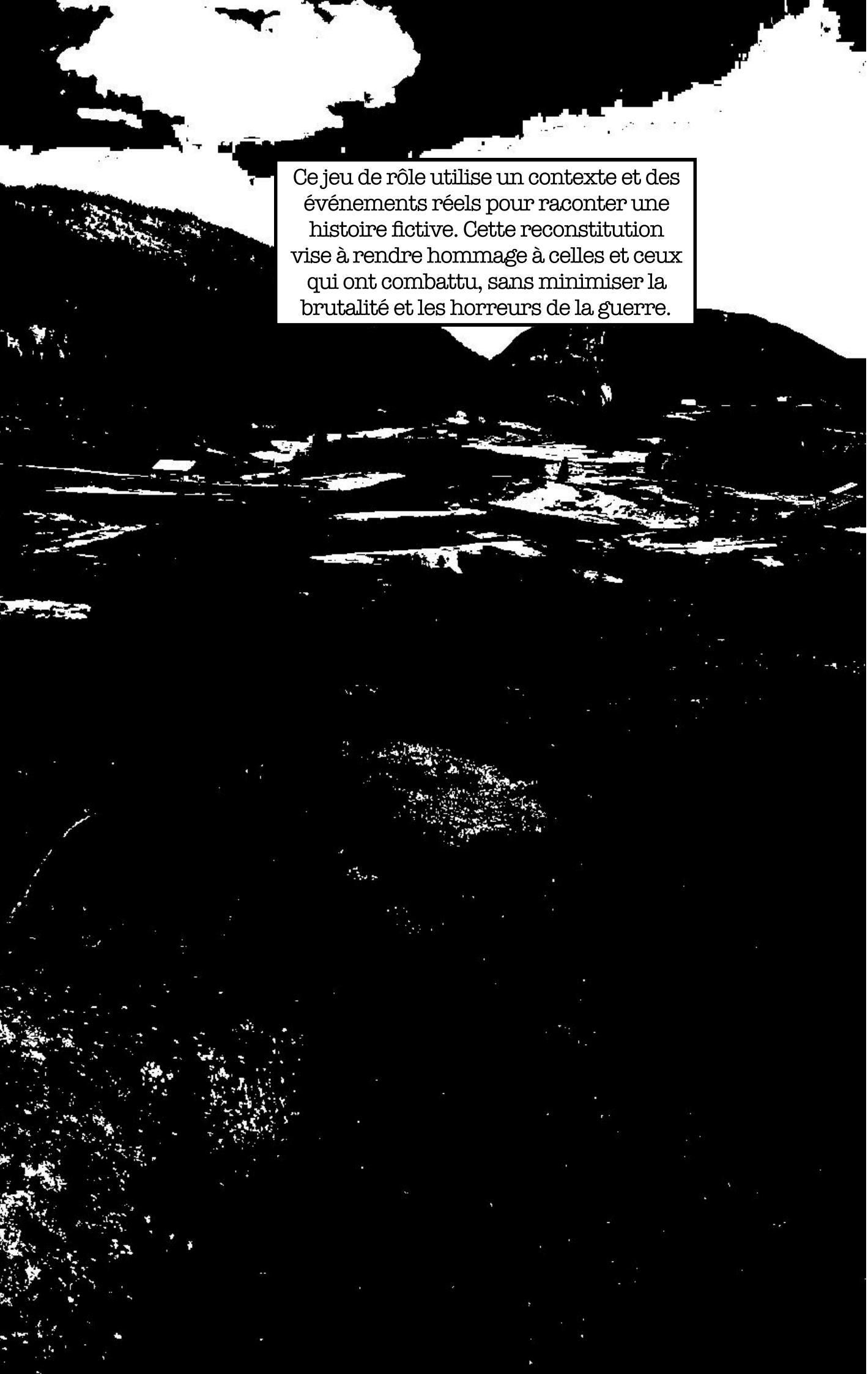
27ème BATAILLON

un jeu de rôle sur le décrochage du Plateau des Glières

Ce livre est dédié aux 129 maquisard.e.s mort.e.s lors du décrochage sur le plateau des Glières, combattant le fascisme.



Ce jeu de rôle utilise un contexte et des événements réels pour raconter une histoire fictive. Cette reconstitution vise à rendre hommage à celles et ceux qui ont combattu, sans minimiser la brutalité et les horreurs de la guerre.

VIVRE LIBRE OU MOURIR

ARMES & MUNITIONS

GRENADE F1

Grenade défensive utilisée par l'armée française. Souvent récupérée par les maquisards.

KARABINER 98K

Arme beaucoup utilisée par les allemands, elle était souvent récupérée par la résistance comme arme de précision.

GRENADE RGD 33

Grenade défensive à manche, utilisée par les F.T.P. et les forces soviétiques.

FUSIL ENFIELD MK1

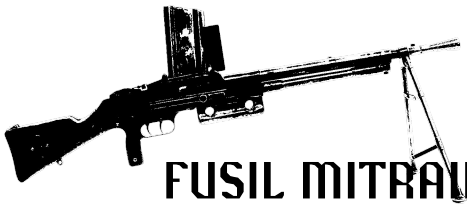
Apparaît dans les troupes britanniques en 1942 ; largement parachuté dans toute l'Europe occupée.

MITRAILLETTE STEN

Arme emblématique de la Résistance, la plus célèbre mais pas la plus efficace.

FUSIL MAS 36

Fusil le plus moderne de l'armée française ; quelques exemplaires, récupérés, arment la Résistance drômoise.



FUSIL MITRAILLEUR MOD. 1924

La Résistance dispose de ce FM (fusil-mitrailleur), d'excellente qualité, mais en nombre insuffisant ; il est récupéré lors de coups de mains dans les arsenaux ou grâce à l'action du CDM (Camouflage du matériel).

REVOLVER MOD. 1892

Manufacture d'armes de Saint-Etienne. Souvent souvenir de la guerre 1914-1918 ; récupéré par la Résistance.

MUNITIONS

Lorsque vous faites 1 sur un jet de dégâts, défaussez une unité de munitions correspondante.

Faites un jet de Chance à la fin du combat pour trouver une unité de munition.

MUNITIONS

- Balles de Revolver
- Cartouches de Fusil
- Balles de Mitrailleuse
- Cartouches de Karabiner

ARMES A FEU

Mitraillette STEN	d6+1
Fusil Lee Enfield MK1	d8+1
Revolver Mod. 1892	d6, cachable
Fusil MAS 36	d8*
Fusil-Mitrailleur Mod. 1924	d8*+2
Karabiner 98K	d10

ARMES DE MÊLÉE

Matraque	d4
Baïonette	d4*+1

AUTRES ARMES

Grenade F1	d4*+2, blesse les créatures proches
Grenade RGD 33	d6*, blesse les créatures proches

CREATION DE PERSONNAGE

1. Lancez d4 - d4 pour chaque caractéristique.

CORPS	Force, resistance, intimidation, combat en mêlée
RUSE	Dexterité, visée, tromperie, combat à distance
ESPRIT	Conaissance, perception, persuasion, medecine
CHANCE	Parier, pur hasard, ne pas se faire tirer dessus

2. Vos PV maximum sont de D8 + Corps, votre Destin est égal à votre chance
3. Lancez un D44 sur la table des compétences
3. Lancez ou choisissez une profession
   → Lancez deux d6 pour avoir vos compétences de départ
   → Lancez deux d6 pour avoir vos objets de départ
4. Lancez un d66 pour déterminer votre un compétence et un objet bonus
5. Vous commencez également avec:
   → Une gourde avec une journée d'eau
6. Lancez un D6 et déterminez votre arme
7. Trouvez un nom

SOIN & SANTÉ

Kit de Soin de Blessures	Votre total de PV devient 0 + l'Esprit du docteur, 4 utilisations
Sac de Docteur	Soignez d6 + l'Esprit du docteur, 6 utilisations
Teinture d'Opium	Soignez d10, faites un test de Corps DR18 ou tombez dans les pommes
Antibiotiques	Vous n'êtes plus miserable si votre condition est liée au physique

DÉGATS EXPLOSIFS

Certaines valeurs de dégâts ont un * après les dégâts indiqués. Lorsque vous faites le maximum possible au jet de dégât, vous pouvez en lancer un deuxième (maximum 1 jet bonus)

PROFESSIONS

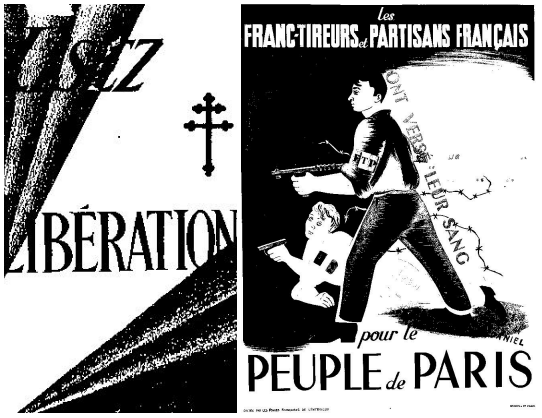
PAYSAN MONTAGNARD

D6 — UN TALENT QUE VOUS AVEZ APPRIS EN...

1. Transportant des vivres en contrebande par les sentiers
2. Évadant les rafles grâce aux raccourcis boisés
3. Chassant clandestinement malgré les interdictions
4. Survivant à un hiver rude
5. Cachant des réfugiés clandestins
6. Se cachant des gendarmes

D6 — OUTILS DU BERGER

1. Bâton robuste (d4 dmg)
2. Couteau d'abattage (d4+1 dmg, cachable)
3. Vêtements chauds (résistance au froid)
4. Paire de sabots renforcés
5. Une besace de pain noir et fromage (3 jours de repas)
6. Un sac de graines et légumes secs (5 jours de repas)



ETUDIANT EN FUITE

D6 — UN TALENT QUE VOUS AVEZ APPRIS EN...

1. Contrefaisant des papiers d'identité
2. Déchiffrant des messages codés
3. Faisant passer des tracts clandestins
4. Evitant les dénonciations en jouant un rôle
5. Faisant passer des messages par des barrages
6. Mémorisant des cartes et itinéraires secrets

D6 — NÉCESSAIRE D'ÉTUDIANT

1. Un livre d'histoire (+1 Esprit)
2. Stylo à encre et carnet de notes
3. Un béret d'étudiant (modifie légèrement l'apparence)
4. Une radio bricolée (portée courte, 1 usage par jour)
5. Des faux papiers
6. Une carte des sentiers des Glières

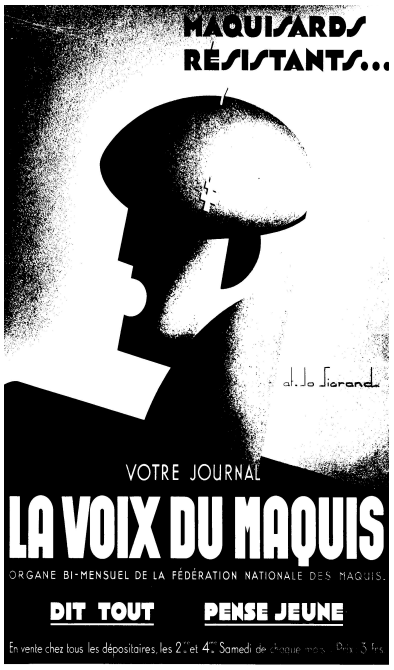
OUVRIER MÉCANICIEN

D6 — UN TALENT QUE VOUS AVEZ APPRIS EN...

1. Réparant en cachette des véhicules pour la resistance
2. Désarmant des munitions pour en récupérer la poudre
3. Faisant passer des armes en pièces détachées
4. Cassant une serrure en pleine nuit
5. Bidouillant une radio de contrebande
6. Engageant une course poursuite avec les gendarmes

D6 — OUTILS DU MÉTAL

1. Clé anglaise (d4 dégâts, cachable)
2. Lunettes de protection
3. Huile et graisse mécanique (pour saboter des armes)
4. Vieille montre a gousset
5. Une boite de clous et de vis
6. Un bidon d'essence (1 utilisation)



SERVICE DES EAUX ET FORÊTS

D6 — UN TALENT QUE VOUS AVEZ APPRIS EN...

1. Guidant des maquisards à travers des sentiers oubliés
2. Déplacant armes et vivres sous couvert de votre travail
3. Ralentissant des patrouilles ennemies en sabotant les routes
4. Observant les allées et venues des troupes ennemies
5. Détournant du bois et du charbon pour la resistance
6. Utilisant votre autorité officielle pour désamorcer une situation tendue

D6 — BRICOLES RECUPERÉES

1. Un fusil de service MAS 36
2. Une hache d'abattage (d6 dmg)
3. Votre uniforme officiel
4. Une carte cryptée des forets et refuges de la région
5. Une paire de jumelles
6. Un carnet rempli d'observations codées sur les mouvements ennemis

MESSAGER FACTEUR

D6 — UN TALENT QUE VOUS AVEZ APPRIS EN...

1. Mémorisant des trajets complexes
2. Remettre du courrier sous surveillance
3. Se faisant passer pour un civil innocent
4. Échappant à un contrôle inopiné
5. Portant un message dans une tempête de neige
6. Écoutant les conversations des allemands en livrant du courrier

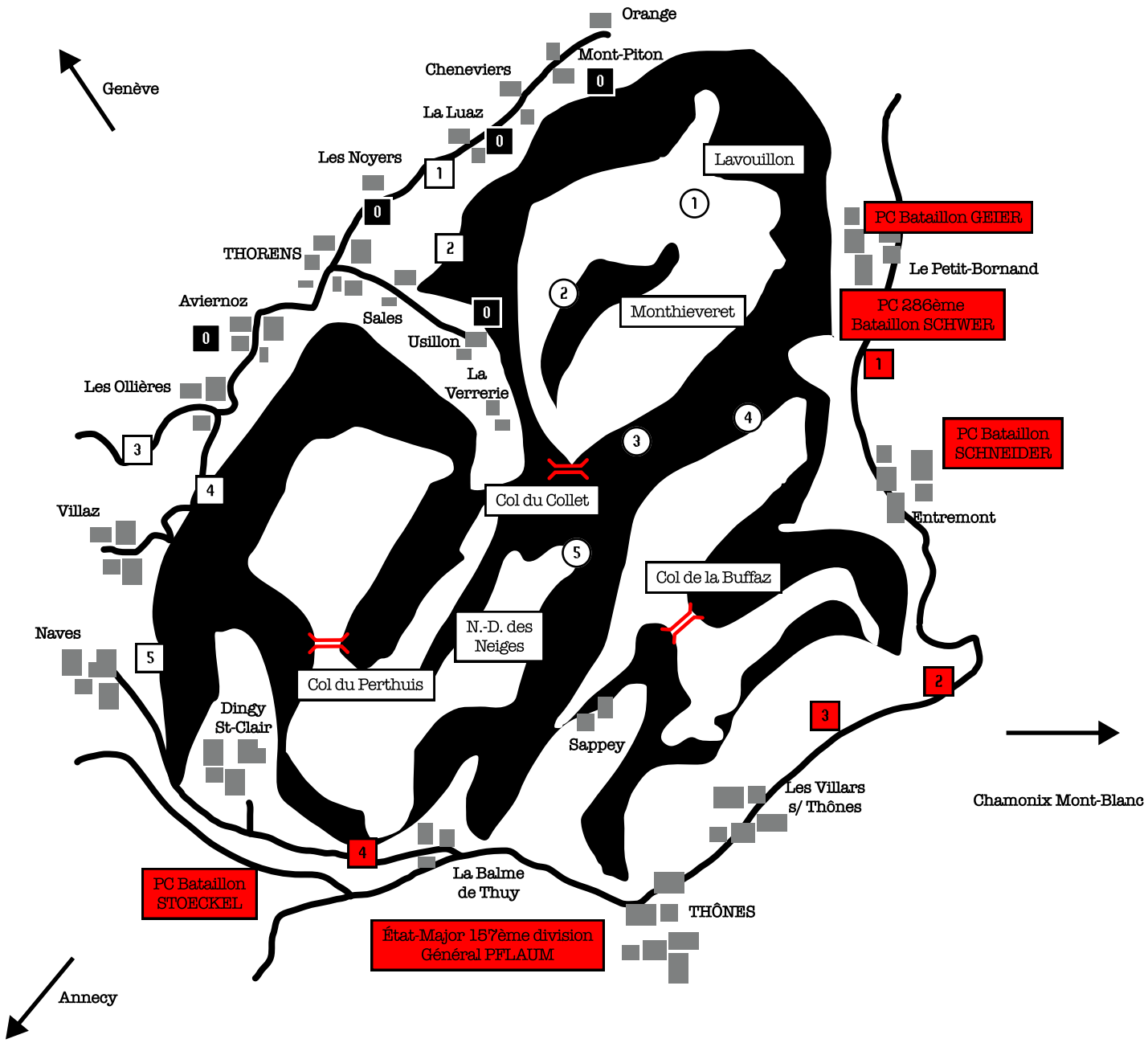
D6 — CE QUE VOUS AVEZ GARDÉ

1. Sacoche en cuir robuste
2. Revolver Modèle 1892
3. Une carte annotée
4. Une veste avec des poches secrètes
5. Un vélo rafistolé
6. Une paire de bottes renforcées

D6 — QUELLE EST L'UTILITÉ DE VOTRE CARTE

1. Elle révèle les rondes de la Milice et du GMR
2. Elle montre les chemins très peu fréquentés
3. Elle montre se trouvent les sympathisants du maquis
4. Elle montre le chemins les plus fréquentés
5. Elle explique ou sont cachées le restes des armes
6. C'est une carte non annotée

PLATEAU DES GLIÈRES



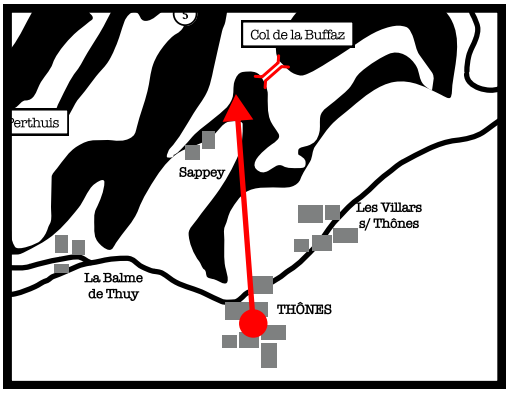
GOUV. DE VICHY	
1	Unité de MILICE
2	GMR FOREZ
3	GMR BRETAGNE
4	Unité de MILICE
5	GMR AQUITAINE
0	PC de la MILICE

ARMÉE ALLEMANDE	
1	Bataillon GEIER
2	Bataillon SCHWER
3	Bataillon SCHNEIDER
4	Bataillon STOECKEL

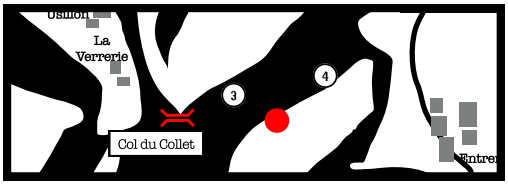
RÉSISTANTS	
1	Compagnie HUMBERT
2	Compagnie FORESTIER
3	PC et INFIRMERIE
4	Compagnie LAMOTTE
5	Compagnie JOUBERT

CHRONOLOGIE

31 Janvier 1944, Arrivée sur le Plateau
L'état de siège est déclaré en Haute-Savoie. Le lieutenant Théodose Morel dit "Tom", qui vient d'être nommé chef des maquis de l'Armée secrète en Haute-Savoie, ordonne à 120 maquisards des vallées de Thônes, de monter au plateau des Glières choisi par Londres pour recevoir des " parachutages importants " destinés à armer toute la région.
Les maquisards font mouvement dans la nuit qui suit et arrivent sur le plateau le lendemain matin. Ils forment la base de l'organisation du Plateau et constituent les sections Lyautey, Hoche et Leclerc.

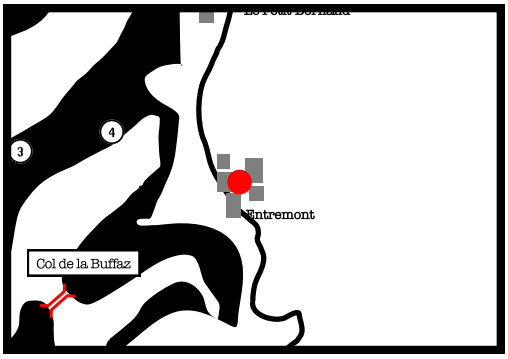


13 Fevrier 1944, Premier Parachutage
Premier parachutage d'armes par la Royal Air Force. Dans la nuit du 13 au 14 février, la Royal Air Force effectue le premier parachutage d'armes pour équiper le Bataillon des Glières. 54 containers sont largués sur le plateau.



20 Fevrier 1944, Vivre Libre ou Mourir
Tom Morel rassemble le Bataillon des Glières au pied du mât central où flotte la croix de Lorraine. Il donne au bataillon sa devise : "Vivre libre ou mourir".

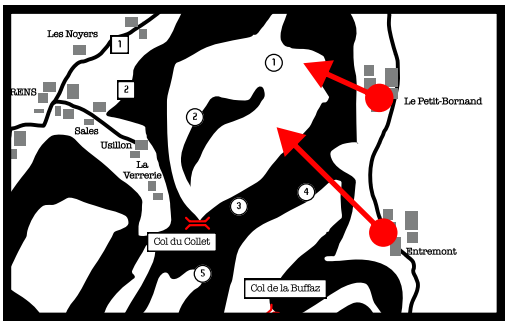
9 Mars 1944, Descente a Entremont
Tom Morel vient d'apprendre qu'un Groupe Mobile de Réserve du Gouvernement de Vichy, conduit par le commandant Lefèbvre, est à Entremont pour préparer une attaque contre Glières. Il décide d'attaquer et investit le village avec les maquisards. Tom Morel fait face au commandant Lefèbvre. L'officier GMR tue Tom Morel à bout portant avec un petit pistolet qu'il avait dissimulé sur lui.
Les maquisards remontent le corps de leur chef et celui de Georges Decour, tué à ses côtés, pour les enterrer sur le plateau.



17 Mars 1944, Maurice Anjot, Successeur de Tom Morel
Maurice Anjot prend la tête du Bataillon des Glières.
"Bayart", c'est ainsi qu'est surnommé le successeur de Tom Morel. De son vrai nom Maurice Anjot, le capitaine, conduit par des résistants du Grand-Bornand, franchit le blocus et arrive au plateau. Il prend le commandement du bataillon qui compte maintenant environ 450 hommes.

PRISE D'ARMES A L'ARRIVEE DU CAPITAINE ANJOT

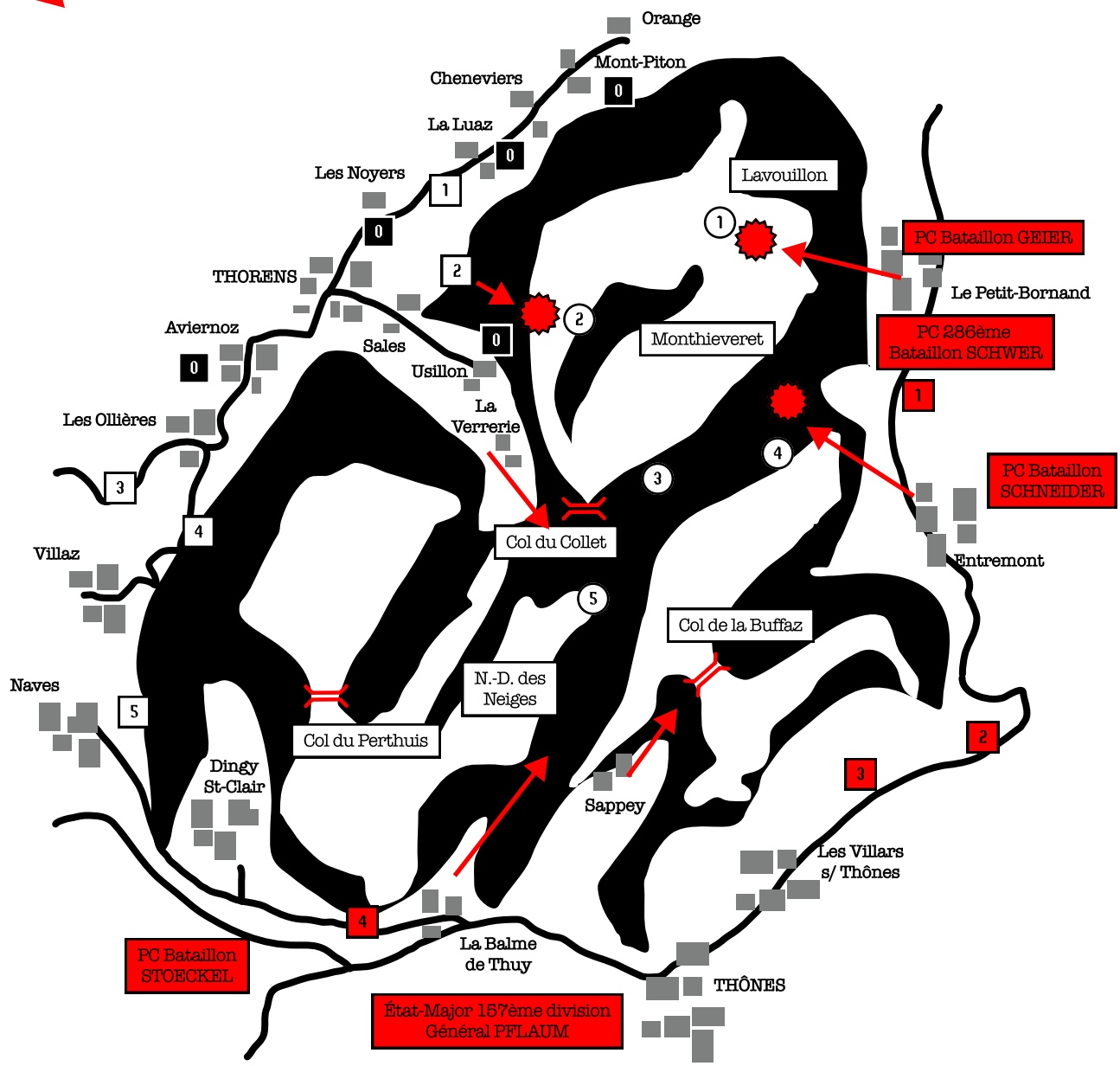
26 Mars 1944, Attaque Allemande & Décrochage
Depuis plusieurs jours, le maquis des Glières subit des attaques aériennes de la part de l'aviation allemande. Le 26 mars, l'armée Allemande lance des reconnaissances offensives sur le nord-est du plateau (vallée du Borne), notamment à Montiévret. À 22h, le capitaine Anjot, estimant que les maquisards n'ont plus les moyens de tenir et que "l'honneur est sauf", donne l'ordre à toutes les sections de décrocher et de rejoindre leurs maquis d'origine. 129 maquisards y laisseront leur vie.



CARTE DU DÉCROCHAGE

Accrochages **MAJEURS**

Déplacements de **TROUPES**



GOUV. DE VICHY	
1	Unité de MILICE
2	GMR FOREZ
3	GMR BRETAGNE
4	Unité de MILICE
5	GMR AQUITAINE
0	PC de la MILICE

ARMÉE ALLEMANDE	
1	Bataillon GEIER
2	Bataillon SCHWER
3	Bataillon SCHNEIDER
4	Bataillon STOECKEL

RÉSISTANTS	
1	Compagnie HUMBERT
2	Compagnie FORESTIER
3	PC et INFIRMERIE
4	Compagnie LAMOTTE
5	Compagnie JOUBERT

DÉCROCHAGE

26 MARS, HUIT HEURES
Les Allemands font une tentative au Lavouillon contre la section Liberté Chérie : ils sont contraints à décrocher

HUIT HEURES TRENTE
Première attaque de la Milice à l'Enclave contre la section Coulon

NEUF HEURES
Le temps est clair : l'aviation mitraille en rase-mottes et incendie plusieurs chalets

DIX HEURES
La Milice attaque au col du Freux contre la section Verdun, sans succès

ONZE HEURES
Violente attaque de la Milice à l'Enclave, sans succès ; les tirs d'artillerie se renforcent depuis la vallée du Borne

MIDI
Nouvelle attaque aérienne allemande

QUINZE HEURES
Une unité allemande atteint la position de Montiévret. Elle est stoppée par les deux sections qui tiennent le secteur. Quelques soldats allemands réussissent à contourner la position en escaladant les rochers qui la dominent. Ils font deux morts et plusieurs blessés puis, à la tombée de la nuit, se replient. Ce que les maquisards ne peuvent pas savoir c'est que les Allemands sont redescendus à leur base de départ dans la vallée du Borne.

VINGT DEUX HEURES
Le capitaine Anjot sait que le bataillon n'a pas les moyens de tenir face à la prochaine attaque qui ne peut qu'être générale. Les rapports qu'il a reçus lui font penser que les Allemands sont en train de contourner Montievret en direction des Auges d'où ils pourront, au matin, fondre sur le centre du Plateau. Après avoir consulté ses officiers présents au poste de commandement, le capitaine, considérant que « l'honneur est sauf », donne l'ordre à toutes les sections de décrocher et de sortir de l'encerclement pour rejoindre leurs maquis d'origine. Les G.M.R. et le jeune Milicien qui avaient été faits prisonniers par les maquisards sont laissés en vie et seront récupérés par les Allemands.

Les principaux axes de repli sont vers l'ouest (en direction de la vallée du Fier) et vers le nord- ouest (secteurs boisés de Thorens et Évires tenus par la Milice). Partout, sur le Plateau, en dehors des pentes ensoleillées, la couche de neige atteint encore un mètre d'épaisseur.

C'est une neige de printemps qui casse sous les pas. La marche est épuisante. Il faut déjouer les pièges de l'ennemi qui ceinture le massif. Les maquisards ont emporté avec eux le maximum d'armes individuelles que souvent, à bout de forces, ils sont obligés de cacher en route dans l'espoir de revenir les chercher (ce que certains réussiront à faire). Ils n'ont pratiquement plus rien à manger depuis au moins la veille.

DÉCROCHAGE

VINGT DEUX HEURES, SUITE
La colonne principale, avec le capitaine Anjot, suit l'axe du Plateau par la gorge d'Ablon pour atteindre le Col du Perthuis au-dessus de Dingy. Là, le capitaine donne l'ordre de dispersion pour traverser la vallée du Fier visiblement contrôlée par les Allemands.
Par petits groupes, les maquisards vont tenter de s'exfiltrer par des cheminements divers qui prendront pour la plupart d'entre eux plusieurs jours et nuits dans des conditions éprouvantes.
Mais, au lever du jour, le plateau est totalement évacué.

27 MARS, DEBUT D'APRÈS-MIDI
Au début de l'après-midi, les troupes allemandes prennent pied sur le Plateau. Elles n'y trouvent que quelques blessés qu'elles achèvent et une vingtaine d'habitants qui ne font pas l'objet de représailles. Pendant les trois jours suivants, les Allemands ratissent les Glières (où la Milice n'est pas encore montée). Ils récupèrent les armes qu'ils trouvent. Ils quittent le Plateau le vendredi 31 mars, en obligeant les habitants restés sur place à descendre dans la vallée du Borne. Les chalets encore debout sont incendiés, le bétail est emmené ou tué sur place par la troupe, avide de toute nourriture.

Dans l'après-midi, le capitaine Anjot, renonçant à traverser la vallée du Fier par Dingy, se dirige vers Nâves, avec deux anciens chasseurs du 27ème B.C.A. et un petit groupe d'Espagnols qui l'a rejoint et l'escorte. Le capitaine, les deux chasseurs et trois Espagnols sont tués par les Allemands, au-dessus du village, au lieu-dit le Clu.

VINGT DEUX HEURES
A Morette, un groupe d'environ vingt- cinq maquisards ayant franchi le Fier et remontant la vallée sont pris dans une embuscade. Seuls sept d'entre eux réussissent à s'en sortir. Ce sera le lieu de la future nécropole.

FEUILLE DE PERSONNAGE

CORPS

RUSE

ESPRIT

CHANCE

CONDITIONS & NOTES

- ○ **Miserable (_____).** Vous ne récupérez pas de PV pendant le sommeil
- ○ **Ivre.** Echangez vos caractéristiques de _____ et de _____ jusqu'à ce que vous dessoûliez.

PV ACTUELS	PV TOTAUX	POINTS DE DESTIN

NOM DE L'ARME	DMG	PORTÉE & NOTES

SUR VOTRE TÊTE

DANS VOTRE SAC A DOS

A VOTRE CEINTURE

COMPETENCES

DANS VOS POCHES

HISTOIRE

VOUS ETES UN.E MAQUISARD.E

AVEC
D44

11	Un bagout efficace
12	Une peur du conflit
13	Une motivation secrète
14	Un penchant pour l'alcool
21	Une grande gueule
22	Une mauvaise capacité de jugement
23	Une forte croyance religieuse
24	Une joie de vivre inébranlable
31	Des terreurs nocturnes
32	Un vocabulaire étoffé
33	Une attitude "je-sais-tout"
34	Des tendances hypocrites
41	Un esprit d'artiste
42	Une mauvaise gesion de votre colère
43	Un amour pour le cynisme
44	Une attitude cavalière

ET
D44

Des yeux perçants	11
Une haleine fétide	12
Une odeur corporelle étrange	13
Des dents tâchées de tabac	14
2D6 dents en moins	21
D4 orteils en moins	22
Une apparence soignée	23
Un rire caractéristique	24
Un oeil de verre	31
Un nez cassé	32
Une oreille manquante	33
D4 doigts en moins	34
Une toux chronique	41
D4 cicatrices de balles	42
Une voix de chanteur	43
Un lumbago	44

OBJETS

11 Montre a gousset

12 MUNITIONS (D4)

1	Balles de Revolver
2	Cartouches de Fusil
3	Balles de Mitrailleuse
4	Cartouches de Karabiner

13 Rasoir

14 Lunettes de lecture

15 Talisman religieux

16 Carnet de décodage de messages chiffrés

21 Tente (2 personnes)

22 Bouteille de vin

23 Lunettes de lecture

24 D20 cigarettes

25 Ancien briquet à essence allemand

26 Vieille grenade défensive

31 D20 alumettes

32 OBJET DE SANTÉ (D4)

1	Kit de soin de blessures
2	Sac de docteur
3	Teinture d'opium
4	Antibiotiques

33 Couteau de chasse

34 Corde (9 mètres)

35 Fausse carte de milicien

36 Étui de revolver en cuir usé

41 Conserve de thé sec

42 Nécéssaire de cuisine

43 Fil barbelé (12 mètres)

44 Paire de gants en cuir

45 Boussole de l'armée francaise

46 SOUVENIR PERSONEL (D4)

1	Vieille montre de votre père
2	Revolver 1892 de la première guerre
3	Photo de vos deux parents
4	Bague d'un camarade tombé au combat

COMBAT

Tir dégagé à distance	Votre attaque touche l'ennemi, pas de jet à faire
Tir complexe à distance	Esprit contre Corps ou Chance ennemie
Attaque au corps à corps	Corps contre Corps adverse
Tir à bout portant	Esprit contre Corps. 1D4 bonus sur les dégâts que vous infligez

COMPÉTENCES

d66	UNE COMPÉTENCE QUE VOUS AVEZ APPRIS QUAND	EXEMPLES
11	Vous avez eu le meilleur jour de votre vie	Dresser un chien, sauter sur des rochers
12	Vous avez appris un nouvel artisanat	Coudre, réparer les armes
13	Vous avez suivi des études à Paris	Mondanités, sciences sociales, mathématiques
14	Vous avez tué un homme	Lancer des bouteilles, combat au couteau
15	Vous vous êtes fait passer pour un autre	Garder son calme, contrefaire des papiers
16	Vous avez eu une formation militaire	Recharger rapidement, entretenir une arme
21	Vous vous êtes enivré avec un ami	Danser sur les tables, se battre ivre
22	Vous avez du quitter la ville	Se camoufler dans une foule, se déguiser
23	Vous avez eu une sale blessure	Ramper dans les barbelés, faire un bandage
24	Vous vous êtes perdu en forêt	Trouver de l'eau, pister un animal
25	On vous a confondu avec quelqu'un d'autre	Forger des documents, inventer des noms
26	Vous avez été pris dans une tempête	Construire un abri, se repérer
31	Vous avez fait sauter un pont	Manier les explosifs, passer inapercu
32	Vous avez connu la faim	Manger des rations perimées, voler du pain
33	Vous avez été traqué par des chiens	Ramper dans la boue, masquer son odeur
34	Vous avez reçu un parachutage	Envoyer des signaux codés, surveiller le ciel
35	Vous avez fait chanter un milicien	Intimider, parler froidement
36	Vous avez traversé la frontière de nuit	Marcher longtemps, lire le vent
41	Vous avez abrité un ennemi de la nation	Cacher des traces, mentir aux gendarmes
42	Vous avez perdu votre fusil	Improviser une arme, trouver de l'équipement
43	Vous avez vu un camarade se faire trahir	Déceler le mensonge, anticiper les trahisons
44	Vous avez piraté des lignes radio	Installer du matériel radio, métallurgie
45	Vous avez saboté une voie ferrée	Calculer des horaires, se fondre dans l'ombre
46	Vous avez pris la tête d'un groupe	Donner des ordres, garder son sang froid
51	Vous avez été capturé	Supporter la douleur, parler en codes
52	Vous avez vu la neige fondre sur les Glières	Conaissance du terrain, repérage des chemins
53	Vous avez juré de ne plus fuir	Tenir tête, marcher droit, fixer le danger
54	Vous avez brulé des papiers compromettants	Agir vite, garder un secret
55	Vous avez enterré un ami	Se battre pour le défunt, foncer tête baissée
56	Vous avez survécu à une embuscade	Se cacher, tirer le meilleur de soi-même
61	Vous avez transporté un message	Décoder des textes, éviter les patrouilles
62	Vous avez installé un campement	Trouver un endroit sûr, faire un feu
63	Vous avez vu un avion larguer des bombes	Se mettre a couvert, garder les yeux ouverts
64	Vous avez connu la défaite	Garder la tête haute, attendre le bon moment
65	Vous avez connu la victoire	Célébrer, préparer la suite
66	Vous avez entendu un discours du général	Garder espoir, garder la tête haute

27ème BATAILLON

Développé par KAZAM
Compatible avec MÖRK BORG
Fait avec amour

Compatible with MÖRK BORG

KAZAM